STRIDER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on screen prompts. Joystick in port #2. **RUN/STOP** key – Pause. **RESTORE** – Abort.

CBM64/128 DISK

Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Follow on screen prompts. Joystick in port #2. **RUN/STOP** key – Pause. **RESTORE** – Abort.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 CASSETTE

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on screen prompts. Supports Sinclair, Kempston and keyboard options.

Spectrum +2 users, please play in 48K mode.

KEYBOARD:

Q – Up, **A** – Down, **O** – Left, **P** – Right, **SPACE BAR** or **M** – Fire, **H** – Pause, **G** – Resume.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on screen prompt. Supports Joystick and keyboard options.

KEYBOARD:

Q – Up, **A** – Down, **O** – Left, **P** – Right, **SPACE BAR** or **M** – Fire, **H** – Pause, **G** – Resume.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Follow on screen prompts. Supports Joystick and keyboard options.

KEYBOARD:

Q – Up, **A** – Down, **O** – Left, **P** – Right, **SPACE BAR** or **M** – Fire, **H** – Pause, **G** – Resume.

SCENARIO

As Strider, your task is to infiltrate the Russian Red Army and return enemy secrets to your superiors. Your mission begins in Red Square, and after fighting off KGB attacks there, you must battle your way to the snow capped peaks of Siberia, to confront both the elements and the enemy. If you survive this icy test, your orders are to proceed to the southern lowlands, where jungle tribes lurk with spears and poisoned arrows. Then return to Moscow to face the Grand Master of the Red Army – the future of the western world depends on your success in this ultimate confrontation.

STRIDER™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone. Suivez les instructions des A messages-guides sur l'écran. Placez la souris sur le point d'accès #2. Touche **RUN/STOP** – Pause, **RESTORE** – Abandonnez.

CBM64/128 DISQUETTE

Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Suivez les messages-guides sur l'écran. Placez la souris sur le point d'accès #2. Touche **RUN/STOP** – Pause. **RESTORE** – Abandonnez.

SPECTRUM 48/128, +2, +3 CASSETTE

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone. Suivez les instructions des messages-guides sur l'écran. Assistez, Sinclair, Kempston et les options du clavier.

Utilisateurs de Spectrum +2 doivent jouer en mode 48K.

CLAVIER:

Q – Haut, **A** – Bas, **O** – Gauche, **P** – Droite, **BARRE D'ESPACEMENT** ou **M** – Feu, **H** – Pause, **G** – Reprenez.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER** simultanément. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone. Suivez les instructions des messages-guides sur l'écran. Assistez les options de la souris et du clavier.

CLAVIER:

Q – Haut, **A** – Bas, **O** – Gauche, **P** – Droite, **BARRE D'ESPACEMENT** ou **M** – Feu, **H** – Pause, **G** – Reprenez.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Suivez les instructions des messages-guides sur l'écran. Assistez les options de la souris et du clavier.

CLAVIER:

Q – Haut, **A** – Bas, **O** – Gauche, **P** – Droite, **BARRE D'ESPACEMENT** ou **M** – Feu, **H** – Pause, **G** – Reprenez.

SCENARIO

Dans la peau de Strider votre tâche est de vous infiltrer au sein de l'Armée Rouge russe et de faire parvenir les secrets ennemis à vos supérieurs. Votre mission débute sur la Place Rouge, où, après avoir repoussé les attaques des agents du KGB, vous devrez forcer votre passage jusqu'aux cimes enneigées de la Siberie. Alors, dans ce milieu hostile vous devrez faire face, aux éléments dechaînés ainsi qu'à vos ennemis. Si vous passez l'épreuve des glaces, vous recevrez l'ordre de vous diriger en direction des terres-basses situées au sud, ici, vous aurez à faire aux tribus de la jungle armées de lances affilées et de flèches empoisonnées. Vous retournerez, alors, à Moscou pour faire face au Grand Maître de l'Armée Rouge – le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans cette confrontation décisive.

STRIDER™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

SHIFT und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.
Bildschirmanweisungene folgen. Joystick in Anschluß #2.
RUN/STOP-Taste – Pause, **RESTORE** – Abbrechen.

CBM 64/128 DISK

LOAD"*",8,1 tippen und **RETURN** drücken.
Bildschirmanweisung tippen. Joystick in Anschluß #2.
RUN/STOP-Taste – Pause, **RESTORE** – Abbrechen.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 KASSETTE

LOAD tippen und **RETURN** drücken. **PLAY** auf Kassettenrekorder drücken. Bildschirmanweisungen folgen. Unterstützt Sinclair, Kempston und Tastaturoptionen.
Spectrum +2 Benutzer sollen im 48K–Modus spielen.

TASTATUR:

Q – Oben, **A** – Unten, **O** – Links, **P** – Rechts, **LEERTASTE** oder **M** – Feuer, **H** – Pause, **G** – Wiederaufnahme.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC KASSETTE

CTRL und kleine **ENTER**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf Kassettenrekorder drücken. Bildschirmanweisung folgen. Unterstützt Joystick und Tastaturoptionen.

TASTATUR:

Q – Oben, **A** – Unten, **O** – Links, **P** – Rechts, **LEERTASTE** oder **M** – Feuer, **H** – Pause, **G** – Wiederaufnahme.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC DISK

RUN"DISK tippen und **ENTER** drücken.
Bildschirmanweisungen folgen. Unterstützt Joystick und Tastaturoptionen.

TASTATUR:

Q – Oben, **A** – Unten, **O** – Links, **P** – Rechts, **LEERTASTE** oder **M** – Feuer, **H** – Pause, **G** – Wiederaufnahme.

SZENARIO

Als Strider ist es Ihre Aufgabe, in die russische Rote Armee einzudringen und Ihren Vorgesetzten Geheimnisse des Feindes zu bringen. Ihr Einsatz beginnt auf dem Roten Platz. Nachdem Sie Angriffe des KGBs abgewehrt haben, müssen Sie sich zu den schneebedeckten Hügeln Sibiriens durchschlagen, um sich dort den Elementen und dem Feind zu stellen. Wenn Sie diesen eisigen Test überleben, lauten Ihre weiteren Befehle, ins südliche Flachland vorzudringen, wo Dschungelstämme mit Speeren und vergifteten Pfeilen warten. Danach kehren Sie nach Moskau zurück, wo Sie dem Großen Meister der Roten Armee begegnen werden – die Zukunft der westlichen Welt hängt von Ihrem Erfolg in dieser letzten Herausforderung ab.

STRIDER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. Joystick nella porta #2. Il tasto **RUN/STOP** – Pausa. **RESTORE** – Abortisce.

CBM 64/128 DISCO

Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN**. Segui le indicazioni sullo schermo. Joystick nella porta #2. Il tasto **RUN/STOP** – Pausa. **RESTORE** – Abortisce.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 CASSETTA

Batti **LOAD""** e premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. Abilitato alle opzioni Sinclair, Kempston e Tastiera.

Utenti di Spectrum +2 premete giocare nella modalità 48K.

TASTIERA:

Q – Su, **A** – Giù, **O** – Sinistra, **P** – Destra, **BARRA** o **M** – Fuoco, **H** – Pausa, **G** – Ripresa.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. Abilitato per joystick e tastiera.

TASTIERA:

Q – Su, **A** – Giù, **O** – Sinistra, **P** – Destra, **BARRA** o **M** – **Fuoco**, **H** – Pausa, **G** – Ripresa.

AMSTRAD CPC DISCO

Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Segui le indicazioni sullo schermo. Abilitato per joystick e tastiera.

TASTIERA:

Q – Su, **A** – Giù, **O** – Sinistra, **P** – Destra, **BARRA** o **M** – Fuoco, **H** – Pausa, **G** – Ripresa.

SCENARIO

Nei panni di Strider, il tuo compito è di infiltrare l'Armata Rossa e far pervenire i segreti nemici ai tuoi superiori. La tua missione inizia sulla Piazza Rossa e, dopo aver respinto gli attacchi della KGB, devi lottare tra le montagne innevate della Siberia contro gli elementi e i nemici. Se sopravvivi a questa prova gelata, i tuoi ordini sono di proseguire verso le basseterre del sud, dove le tribù della giungla sono in agguato con lance e frecce avvelenate. Poi torni a Mosca, per affrontare il Gran Maestro dell'Armata Rossa – il futuro del mondo occidentale dipende dal tuo successo, in questa sfida finale.